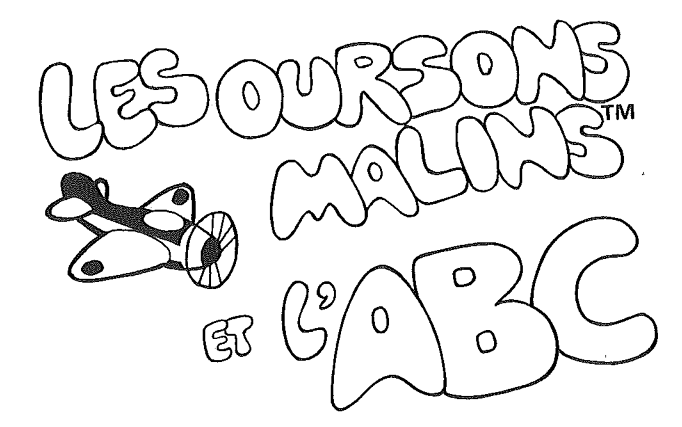

LES OURSONS MALINS™
ET L'ABC


VIFI
SOGICIEL

Je suis votre manuel d'instructions Lisez-moi attentivement...

Pour utiliser de façon optimale le produit VIFI SOGICIEL dont vous avez fait l'acquisition, je vous invite à me parcourir; je contiens en effet tous les renseignements dont vous avez besoin pour bien exploiter le programme.

J'ai été spécialement conçu pour vous permettre d'utiliser les textes explicatifs, les notes, les mises en garde, les messages tirés du programme et les textes à taper au clavier de la façon la plus souple et la plus fonctionnelle possible. Ces éléments jouissent d'une présentation adéquate que vous aimerez retrouver d'un produit VIFI SOGICIEL à l'autre.

Ainsi, les chapitres sont mis en évidence pour faciliter la consultation; ils sont aussi divisés en sections. Des notes, faisant l'objet de paragraphes séparés, vous fournissent des renseignements précieux sur l'utilisation du programme. Chacune de mes pages comporte aussi un emplacement où vous pouvez inscrire au besoin des notes personnelles vous permettant ainsi de m'adapter à vos besoins.

Je vous souhaite donc une bonne lecture et de nombreuses heures de plaisir avec les programmes utilitaires, les didacticiels et les jeux de VIFI SOGICIEL!

CRÉDITS

CONCEPTION ET IMAGES:
Richard Hefter
TRADUCTION DE L'AMÉRICAIN:
Charlotte Vachon

ISBN 2-89290-008-5

NOTES AUX PARENTS OU AU PROFESSEUR

Les Oursons malins et l'ABC est un programme conçu spécialement pour les enfants de 3 à 6 ans. Le programme comprend toutes les lettres de l'alphabet illustrées par deux dessins agrémentés d'effets sonores. Tapez une première fois sur la lettre A et une abeille se promènera en bourdonnant devant les yeux de l'ourson étonné. Une deuxième frappe fera apparaître un avion qui vole en émettant un bruit peu rassurant!

TRAVAILLER AVEC *LES OURSONS MALINS ET L'ABC*

Initiation à l'ordinateur

Les enfants d'aujourd'hui grandissent dans une société de plus en plus informatisée. En apprenant à utiliser des programmes conçus spécialement pour eux, les jeunes enfants deviendront familiers avec l'ordinateur et son clavier. Les enfants en bas âge, mis à même d'acquérir une expérience pratique de cet appareil, ne connaîtront pas la phobie des ordinateurs. Avec *Les Oursons malins et l'ABC,* ils cessent d'être des admirateurs impuissants des adultes: ils utilisent eux-mêmes cette fascinante machine.

Exploration et découverte

Les jeunes enfants sont des scientifiques-nés. Ils adorent observer, explorer et expérimenter. *Les Oursons malins et l'ABC* stimule ces jeunes explorateurs en leur permettant d'utiliser le programme eux-mêmes. Ils parcourent le clavier et découvrent que presser une lettre produit une image sur l'écran. Une exploration plus poussée leur révèlera qu'il y a deux images par lettre. Plus tard, ils saisiront les interrelations qui unissent la lettre, le mot et l'image.

Acquisitions préparatoires à la lecture

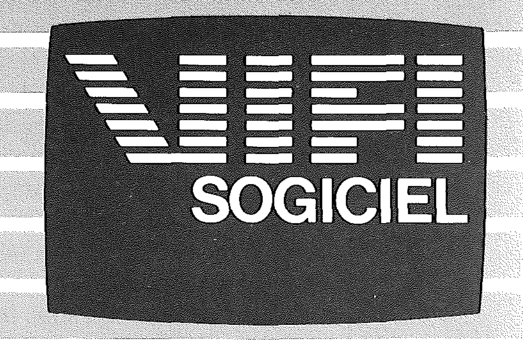
Le programme **ABC** a été conçu pour encourager l'enfant à reconnaître les lettres et les mots. À mesure qu'ils se familiarisent avec le programme, les tout-petits arrivent à reconnaître et à nommer les lettres. Les plus vieux sauront les identifier à première vue. Certains mots leur seront inconnus; les enfants pourront alors s'enrichir de ces nouveaux mots et de leur signification. Le jumelage des sons et des lettres permettra aussi de développer les capacités auditives de l'enfant. Par exemple, abeille et avion

commencent par le même son. L'enfant aura besoin de toutes ces habiletés lorsqu'il débutera son apprentissage de la lecture.

Divertissement

Le programme *Les Oursons malins et l'ABC* présente l'attrait des dessins animés sur écran haute résolution associés aux effets sonores ce qui fournira des heures de plaisir. Même les enfants plus âgés (et les adultes) qui savent déjà lire seront séduits par *Les Oursons malins*.

INSTRUCTIONS



COMMENT UTILISER *LES OURSONS MALINS ET L'ABC*

Instructions aux adultes

Les Oursons malins et l'ABC s'utilise soit sur un Apple II ou Apple II Plus munis d'au moins 48K, ou bien sur un Apple IIe. L'ordinateur doit être équipé d'une unité de disques et du système d'exploitation de disque DOS 3.3 (16 secteurs).

Placez d'abord la disquette dans l'unité de disques et mettez l'Apple sous tension. Si votre ordinateur est muni de l'« Autostart ROM », la page-titre sera affichée sur l'écran. Si, au contraire, votre Apple ne possède pas l'Autostart, c'est le curseur qui apparaîtra. Inscrivez ensuite le chiffre 6; puis, tout en maintenant la touche CTRL enfoncée, tapez sur P, (6 CTRL P); enfin appuyez sur RETURN.

Guide pour les enfants

Après vous être conformés aux instructions précédentes, demandez simplement à l'enfant d'appuyer sur une lettre.

Si vous désirez que l'enfant insère lui-même la disquette, expliquez-lui clairement chacune des étapes. Faites d'abord une démonstration et demandez-lui ensuite de répéter les manoeuvres plusieurs fois sous votre surveillance. Assurez-vous de bien lui montrer comment tenir la disquette. Insistez sur l'importance de procéder avec soin. La disquette doit être manipulée par le côté agrémenté d'une illustration. Elle ne doit être ni ondulée ni pliée. Comme dernière étape de votre démonstration, n'oubliez pas de souligner la nécessité de bien ranger la disquette après l'avoir utilisée.

Apprentissage du programme

C'est par l'expérimentation que les enfants apprennent le mieux. Essayez donc de résister à la tentation d'intervenir au cours du processus de la découverte. Votre tour viendra! Permettez à l'enfant de se rendre compte que s'il appuie sur une lettre du clavier, il provoque l'apparition d'une lettre sur l'écran. Plus tard, il se rendra compte que deux images peuvent être commandées par la même lettre.

La plupart des enfants ne demandent que peu ou pas d'assistance. Toutefois, si une aide minime est requise, essayez de prodiguer vos conseils sous forme de question. Si l'enfant hésite à se lancer, demandez-lui par exemple: « Par quelle lettre désires-tu commencer? » (L'enfant choisit généralement la première

lettre de son nom). En faisant des suggestions sous forme de questions, vous permettez à l'enfant de rester maître de la situation.

Souvent, les enfants utilisent le programme de façon difficile à comprendre pour les adultes. Certains semblent presser les touches au hasard alors qu'en fait, ils vérifient une règle du programme: les touches qui ne représentent pas une lettre sont sans effet. Certains désirent regarder la même image plus longtemps que ne le ferait un adulte. D'autres appuient sur les touches si rapidement que l'ordinateur ne peut les enregistrer. Si plusieurs touches sont enfoncées simultanément ou presque, la première lettre seulement est présentée sur l'écran. L'enfant finira aussi par découvrir que le « da da dap » indique que la lettre est enregistrée et qu'elle sera affichée sur l'écran. Essayez de ne pas imposer vos étapes « d'adulte » aux expériences enfantines. Elles pourraient nuire au processus d'apprentissage.

Exercices additionnels

Lorsque les enfants auront suffisamment exploré *Les Oursons malins et l'ABC* vous voudrez peut-être essayer d'autres exercices structurés.

Identifier des images

Demandez à l'enfant d'identifier l'objet ou l'action sur l'écran. Il est facile pour un adulte de lire une lettre ou un mot, mais un enfant peut être intéressé par une autre partie de l'écran. Ainsi, en regardant le **S** (l'ours qui saute) il pourra répondre, *ours;* **ÉDREDON** peut aussi devenir *dormir* et **REINE,** *couronne.* Pour obtenir la bonne réponse, donnez quelques indices. Par exemple, pour **SAUTER,** demandez-lui ce que fait l'ours. Certains mots tels que *volcan* ou *édredon* pourront être inconnus de l'enfant. Présentez-lui ces mots suivis de quelques explications. Si l'enfant fournit une réponse plausible mais imprévue, donnez-lui un renforcement positif. S'il répond *étoile* alors qu'il se trouve devant la **NUIT,** vous pouvez lui répondre par exemple: « Oui, il y a bien des étoiles. Mais est-ce que les étoiles brillent le jour? Non? Elles brillent la ________ ».

Jumeler des lettres

Faites choisir aux enfants une lettre parmi celles que vous aurez d'abord écrites sur un papier et demandez-leur de retrouver cette lettre sur le clavier.

Nommer des lettres

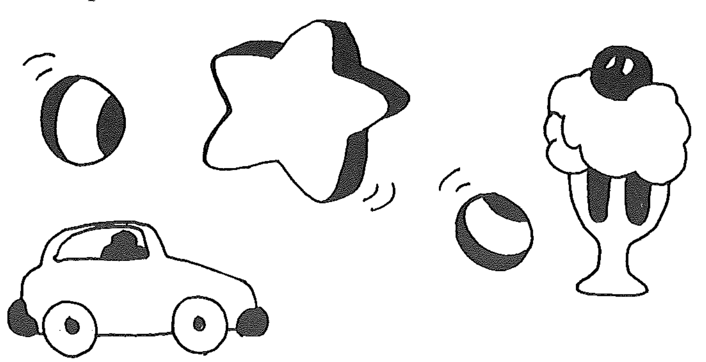
Demandez aux enfants de nommer la lettre sur l'écran. Cette épreuve est difficile pour les tout-petits. Commencez par la première lettre de leur nom. Ces lettres ainsi que les premières de l'alphabet lui sont habituellement les plus familières. Les enfants plus âgés peuvent s'amuser à identifier toutes les lettres qui forment les mots.

Utiliser le son de la lettre initiale

Appuyez 2 fois sur chaque lettre pour qu'apparaissent les deux images correspondant à chaque lettre. Demandez aux enfants d'identifier les dessins. Répétez ces mots en appuyant sur le son de la lettre initiale. Cette activité sert à développer la perception auditive. Une autre version de cet exercice consiste à donner un indice en utilisant ce son. « Je vois quelque chose qui commence par *mmmm*. Oui, une montagne! »

Certains enfants se prêteront volontiers à ces exercices. D'autres préféreront continuer leur exploration seuls. Soyez patient. Présentez les exercices petit à petit. Pour les plus jeunes, lire les lettres de 4 ou 5 images au cours de la même séance peut être suffisant. Rappelez-vous que ce programme a été conçu pour des enfants de 3 à 6 ans. Les périodes de concentration des jeunes enfants sont plus courtes que celles des grands et leur niveau d'intérêt est aussi différent.

Les Oursons malins et l'ABC a été spécialement conçu et adapté pour les jeunes enfants. C'est un programme qui les initie à l'ordinateur, stimule leur goût de l'exploration et de la découverte et les prépare à la lecture, tout en leur procurant des heures de plaisir.



LITHOGRAPHIÉ AU CANADA